NODDY™

Detektiv für einen Tag

Bedienungsanleitung





Liebe Eltern,

*wir von **VTech**® sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge. Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile**® **Das Lernspiel-System** gekauft. Unsere **V.Smile**® Produkte werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden.*

*Die individuelle Gestaltung der **V.Smile**® Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech**® viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech**® und weiteren **VTech**® Lernspielprodukten finden Sie unter: **www.vtech.de***

EINLEITUNG

Es war an einem sonnigen Tag in der Spielzeugstadt, als Noddy merkte, dass einige Dinge auf unerklärliche Weise verschwunden waren. Du kannst Noddy helfen, denn er muss sich entscheiden, wo er seine Suche beginnen möchte. Dies hat Auswirkungen auf den Verlauf der Geschichte. Während er durch die Stadt streift, findet Noddy heraus, dass einige seiner Freunde Probleme haben und seine Hilfe benötigen. Hier kannst Du einsteigen und mit Noddy lustige und lehrreiche Spiele machen. Werde Detektiv für einen Tag!

Die Lernspiel-Kassette bietet 8 Abenteuerspiele und 3 Lernspiele, die alle unterschiedliche Lerninhalte vermitteln. Formen, Farben, Zahlen, Buchstaben, englische Worte und vieles mehr sind in lustige Spiele mit Noddy und seinen Freunden eingebunden. Im “Sing mit” -Modus gibt es außerdem einige bekannte Kinderlieder zum Mitsingen. Damit das Spiel nicht langweilig wird, kann man auch zu zweit spielen und selbstverständlich gibt es auch zwei Schwierigkeitsstufen. Also los, die Spielzeugstadt wartet.



Inhalt der Packung

- **V.Smile® Lernspie**l „Noddy – Detektiv für einen Tag“
- **Bedienungsanleitung mit Garantiekarte**

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

ENERGIEVERSORGUNG

Die **V.Smile® Lernspiel-Kassette** benötigt keine Batterien. Diese Lernspiel-Kassette wird nur über die **V.Smile® Lernkonsole/V.Smile Pocket®** mit Strom versorgt.

SPIELBEGINN

Auswahl des Spielmodus

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks/Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen.



1. Lernabenteuer



Bewegen Sie den Joystick/Joypad auf einen der beiden Spielmodi im Menü des Lernabenteuers und drücken Sie die **OK-Taste**, um die Auswahl zu bestätigen.

In diesem Spielmodus begleiten Sie Noddy durch ein Abenteuer. Wenn Sie **Abenteuerspiel** auswählen, erleben Sie die Lerninhalte eingebettet in eine Geschichte. Es gilt 4 Abenteuerspiele, 2 Minispiele und 2 Bonusspiele zu erleben. Im **Einzelspiel** können Sie die acht Herausforderungen so oft meistern, wie Sie möchten.

Abenteuerspiel: Genießen Sie vollen Spielspaß in einer Rahmenhandlung.

Einzelspiel: Ohne die Rahmenhandlung können Sie alle Spiele beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge spielen.

Abenteuerspiel



Der Spielstand, den Sie vor dem Abschalten der **V.Smile® Lernkonsole/Pocket®** erreicht haben, wird gespeichert. Beim nächsten Einschalten können Sie Ihr Spiel fortsetzen, sofern Sie nicht die Stromzufuhr unterbrochen oder die Lernspiel-Kassette aus der Konsole entfernt haben. Wenn Sie wieder den **Lernabenteuer-Modus** auswählen, sehen Sie folgenden Bildschirm.

- Wählen Sie „Neues Spiel“, wenn Sie ein neues Spiel starten möchten.
- Wählen Sie „Spiel fortsetzen“, wenn Sie ein Spiel weiterspielen möchten.

Einzelspiel

Im **Einzelspiel-Modus** können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Bewegen Sie den Cursor auf das gewünschte Spiel und wählen es durch Drücken der **OK-Taste** aus.

Hinweis: Bitte beachten Sie die einzelnen Spielanleitungen im Teil **„Spiele“**.



2. Lernspiele

Im **Lernspiel-Modus** können Sie ein beliebiges Spiel auswählen. Außerdem können Sie die Einstellungen am unteren Rand verändern, beispielsweise die Schwierigkeitsstufe. Alle Wahlmöglichkeiten müssen mit dem Joystick/ Joypad angewählt und mit der **OK-Taste** bestätigt werden.

Hinweis: Bitte beachten Sie die einzelnen Spielanleitungen im Teil **„Spiele“**.



3. Sing mit

In diesem Modus können Sie vier Lieder singen. Bewegen Sie einfach den Joystick/Joypad an die gewünschte Stelle und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der **OK-Taste**.

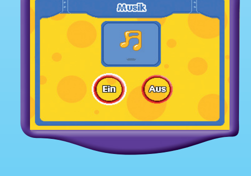


4. Einstellungen

Bewegen Sie den Joystick/Joypad auf und ab, um zwischen den Auswahlpunkten hin und her zu springen.

Musik Ein/Aus

Schalten Sie die Hintergrundmusik ein oder aus, indem Sie den Joystick/Joypad auf die gewünschte Einstellung bewegen und mit der **OK-Taste** bestätigen.



Im Einzel- und Lernspiel-Modus können Sie vor jedem Spiel Einstellungen ändern.

SPIELSTART

- Um ein **Lernabenteuer** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei **„Spiele“** im Abschnitt **Lernabenteuer** nach.

- Um ein **Lernspiel** zu spielen, wählen Sie bitte den entsprechenden Menüpunkt aus. Für nähere Spielangaben lesen Sie bitte bei **„Spiele“** im Abschnitt **Lernspiele** nach.
- Um zu singen, wählen Sie bitte **Sing mit** aus. Nähere Angaben finden Sie bei **„Spiele“** im Abschnitt **Sing mit**.

ZUSATZFUNKTIONEN

2-Spieler-Modus

Der 2-Spieler-Modus ist nur bei **V.Smile® Lernkonsolen** mit zweitem Joystick spielbar. Sind zwei Joysticks in die Konsole eingesteckt, wird über den Joystick in der Buchse **Spieler 1** die Auswahl aller spielvorbereitenden Einstellungen getroffen. Im **Lernabenteuer** spielen die beiden Spieler immer abwechselnd. Spieler 1 beginnt dabei immer. Hat er eine Runde abgeschlossen, wird Spieler 2 zum Spielen aufgefordert.

Hinweis: Beim **V.Smile Pocket®** steht der 2-Spieler-Modus nicht zur Verfügung.

Hilfe Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.

Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort ✓. Wählen Sie ✗ wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.



Das mehrmalige Drücken der **Ende-Taste** ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen.

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü **„Lernspiele“**, wenn Sie die Frage mit ✓ beantworten. Wählen Sie ✗, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.



Animationen auf dem Bildschirm

In manchen Teilen des Spiels werden kleine Animationen ins Bild eingeblendet, welche die Spielanweisungen nochmals verdeutlichen sollen.

Lichterreihe

Am oberen Bildschirmrand wird eine Reihe von Lichtern angezeigt. Daran kann der Spieler sehen, wieviel Aufgaben des aktuellen Spieles er schon gelöst hat.

SPIELE

Lerninhalte

Lernabenteuer	Lerninhalt:
Onkel Willys Zauberspruch	Beobachtung, Laute von Anfangsbuchstaben
Noddy der Tierträger	Sortieren nach Größen, Farben, Zählen
Aufräumen in der Stadt	Problemlösung
Im Dunkelwald	Zuordnung, Koordination, räumliche Orientierung
Einkaufen mit Noddy	Beobachtung, Koordination
Pakete sortieren	Formen, Farben
Bonusspiel 1	Anfangsbuchstaben, Englisch
Bonusspiel 2	Formen, Englisch

Lernspiele	Lerninhalt:
Kisten Reihen	Buchstaben- und Zahlenreihenfolgen
Bilder Trio	Englisch, Paare bilden
Postillion	Logik, Schreiben und Zeichnen

LERNABENTEUER

Abenteuerspiel – Allgemeine Spielhinweise

Jetzt kann es losgehen. Zu Beginn des Abenteuerspiels muss ein Ausgangspunkt gewählt werden. Je nachdem welcher der zwei Orte gewählt wurde verläuft die Geschichte etwas anders. Noddy wird automatisch mit seinem Auto zu dem Ort fahren, den man ausgewählt hat. Dort erhält er neue Hinweise, wie die Geschichte weitergeht. Einige Orte werden zu Spielen führen, die erfolgreich abgeschlossen werden müssen, damit die Geschichte weitergeht. Manchmal

erschließen sich auch neue Spiele, die Noddy auf seiner Suche nach den verschwundenen Gegenstände weiterhelfen.

Es gibt zwei Geschichten: Wachtmeister Plods Pfeife und Meister Baumanns Hammer.

Jede Geschichte hat vier Abschnitte und in den Abschnitten zwei und drei kann man zwischen drei verschiedenen Orten auswählen. Eine Auswahl wird zu einem Abenteuerspiel führen, die andere(n) zu einem Minispiel oder einem weiteren Abschnitt der Geschichte. Das Abenteuerspiel muss erfolgreich beendet werden, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen.

Grundlegende Bedienung des Joysticks

Die grundlegende Bedienung des Joysticks/Joypads ist in allen Spielen gleich, allerdings stehen manchmal besondere Funktionen zur Verfügung. Diese werden in den jeweiligen Spielanleitungen näher erklärt.

(→)	Nach rechts
(←)	Nach links
OK-Taste	Ort auswählen

Spiel 1: Onkel Willys Zauberspruch

Noddy muss in Onkel Willys Haus nach versteckten Gegenständen suchen, die für einen Zauberspruch gebraucht werden. Versuche den Gegenstand zu finden, der in der rechten unteren Ecke angezeigt wird. Benutze den Joystick, um durchs Haus zu laufen. Wenn Noddy in die Nähe des gesuchten Gegenstandes kommt, musst Du die **OK-Taste** drücken, um ihn einzusammeln.

Die Zutaten für den Zauberspruch sind in den Gegenständen versteckt, die Noddy suchen muss. Damit Du die Zutat heraus bekommst, musst Du den richtigen Laut des Anfangsbuchstabens auswählen.

Steuerung

(←)	Nach links gehen
(→)	Nach rechts gehen
(↓)	Nach unten gehen (vorwärts)
(↑)	Nach oben gehen (rückwärts)
OK-Taste	Gegenstand einsammeln
Farbige Tasten	Antwort auswählen

Lerninhalte:

Beobachtung, Laute von Anfangsbuchstaben



 **Einfach:** Ein Pfeil zeigt die richtige Richtung an.

★★ **Schwer:** Der Gegenstand muss ohne Hinweis gefunden werden.

Spiel 2: Noddy der Tierträger



Auf dem Bauernhof muss Noddy Tessie Bär helfen die ausgebüxten Tiere einzufangen. Außerdem müssen die Tiere in ihr richtiges Zuhause getragen werden. In drei Runden muss Noddy unterschiedliche Tiere einfangen. Benutze den Joystick, um Noddy zu bewegen und drücke die **OK-Taste**, um ein Tier einzufangen.



In Runde 1 muss Noddy unterschiedlich große Kühe einfangen und in die richtigen Ställe zurückbringen.

In Runde 2 müssen bunte Hühner in den passend gefärbten Hühnerstall zurückgebracht werden.



In Runde 3 soll Noddy Enten einsammeln und genauso viele in jeden Teich setzen wie auf dem Schild daneben steht.

Lerninhalte: Sortieren nach Größe, Farben, Zählen

★ **Einfach**: Kühe: Schilder neben den Ställen machen die Zuordnung leichter

Hühner: 4 einfache Farben

Enten: Von 1-5 zählen

★★ **Schwer**: Kühe: Keine Schilder neben den Ställen

Hühner: 6 Farben

Enten: Von 5-9 zählen

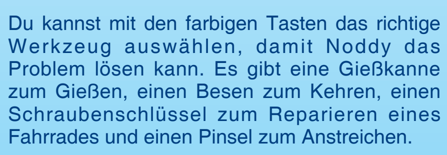
Steuerung

(◄)	Nach links gehen
(►)	Nach rechts gehen
(▼)	Nach unten gehen (vorwärts)
(▲)	Nach oben gehen (rückwärts)
OK-Taste	Tier einsammeln

Spiel 3: Aufräumen in der Stadt



Noddy findet die Spielzeugstadt in einem großen Durcheinander vor, als er an Wachtmeister Plods Wachstube ankommt. Dinge sind kaputt, Müll liegt herum und manche der Pflanzen lassen die Köpfe hängen. Während er aufräumt, tanzt Noddy umher und Du kannst durch Drücken der **OK-Taste** vorüberfliegende Lebensmittel einsammeln.



Du kannst mit den farbigen Tasten das richtige Werkzeug auswählen, damit Noddy das Problem lösen kann. Es gibt eine Gießkanne zum Gießen, einen Besen zum Kehren, einen Schraubenschlüssel zum Reparieren eines Fahrrades und einen Pinsel zum Anstreichen.



Lerninhalte: Problemlösung

★	**Einfach:**	Das Werkzeug kann mit einer Taste gewählt werden
★★	**Schwer:**	Jedem Werkzeug ist eine eigene farbige Taste zugewiesen

Steuerung

Farbige Tasten	Werkzeug auswählen
OK-Taste	Springen

Spiel 4: Im Dunkelwald

Am Ende der Geschichte gelangt Noddy in den Dunkelwald, wo er nach Schlau und Gobbo sucht. Diese haben die vermissten Gegenstände entwendet. Benutze den Joystick, um Noddy zu bewegen und drücke die **OK-Taste**, um zu springen und um Gegenstände zu überspringen.



Sammle auch die Glühwürmchen ein, die könnten später noch nützlich sein. Außerdem wird Noddy auf Pilze stoßen. Suche den Pilz aus, der nicht dazu passt, damit Noddy weitergehen kann.



Die Kobolde verzaubern einen magischen Baum und Du musst mit den farbigen Tasten versuchen, den Gegenstand aus der Liste zu markieren, der nicht zu den anderen passt. Auf diese Weise kann Noddy den Zauberspruch überwinden.



Ganz im dunklen Inneren des Waldes wird es so finster und schaurig, dass die Kobolde nicht mehr nach Hause finden. Für Noddy kein Problem, denn er hat ja die Glühwürmchen. Als Gegenleistung für das Nachhause bringen geben Schlau und Gobbo die gestohlenen Gegenstände zurück.

Lerninhalte: Zuordnung, Koordination, räumliche Orientierung

★ **Einfach:** Einfache Formen

★★ **Schwer:** Küchengeräte, Lebensmittel und Werkzeuge

Steuerung

(◄)	Nach links gehen
(►)	Nach rechts gehen
(▼)	Nach unten gehen (vorwärts)
(▲)	Nach oben gehen (rückwärts)
OK-Taste	Springen, Antwort auswählen
Farbige Tasten	Antwort auswählen

Minispiel 1: Einkaufen mit Noddy

Noddy kommt zu Frau Pinkys Eisdiele. Dort ist ein ziemlicher Betrieb und Noddy kann helfen die Kundschaft zu bedienen. Er muss zuerst die Bestellungen anhören, damit er das richtige verkauft.



Du kannst den Joystick oder den Stift benutzen, um die Hand auf die richtigen Gegenstände zu bewegen. Drücke die **OK-Taste**, um etwas auszuwählen.

Es gibt sechs Sorten Essen und Getränke. Diese werden zufällig auf dem Essensgestell oder dem Tisch platziert.

Lerninhalte: Beobachtung, Koordination



Einfach: Finde zwei Arten von Lebensmitteln

Schwer: Finde drei Arten von Lebensmitteln, wobei einige teilweise verdeckt sind

Steuerung

Stift/Joystick	Hand bewegen
OK-Taste	Lebensmittel aufheben

Minispiel 2: Pakete sortieren



Auf dem Bahnhof entdeckt Noddy eine Menge Pakete. Hilf Noddy die Pakete in die richtigen Wagen einzusortieren.

Benutze den Stift oder den Joystick, um die Hand zu einem der Wagen zu bewegen und die **OK-Taste**, damit Noddy das Paket auf den Wagen wirft.

Lerninhalte: Formen, Farben

Einfach: Einfache Formen und bunten Pakete

Schwer: Sortieren nach Formen und Farben

Steuerung

Stift/Joystick	Hand bewegen
OK-Taste	Wagen auswählen

Bonusspiel 1:



Noddy bekommt ein Geschenk von Onkel Willy. Finde den richtigen Anfangsbuchstaben des Geschenkes, das in der Mitte des Bildschirms angezeigt wird. Benutze die farbigen Tasten, um den richtigen Buchstaben auszuwählen.

Wenn Du den richtigen Buchstaben gefunden hast, bringt Dir Whizz das Wort auf Englisch bei.



Lerninhalte: Anfangsbuchstaben, Englisch



Einfach: Der Anfangsbuchstaben wird als gepunktete Linie angezeigt



Schwer: Keine Hinweise

Steuerung

Farbige Tasten	Antwort auswählen

Bonusspiel 2:



Noddy bekommt ein Geschenk von Onkel Willy. Finde die richtige Form des Geschenkes, das in der Mitte des Bildschirms angezeigt wird. Benutze die farbigen Tasten, um die richtige Form auszuwählen.

Wenn Du die richtige Form gefunden hast, bringt Dir Whizz das Wort auf Englisch bei.

Lerninhalte: Formen, Englisch

☆ **Einfach:** Einfache Formen

☆☆ **Schwer:** Einfache Gegenstände

Steuerung

Farbige Tasten	Antwort auswählen

LERNSPIELE

Kisten Reihen

Spielverlauf



Dinah Doll möchte ihre Vorräte sortieren. Sie hat schon alles in Kisten verpackt aber weiß nicht wie sie die Kisten in eine gute Reihenfolge bringen kann. Hilf Noddy dabei die Kisten zu sortieren.

Benutze den Stift oder den Joystick, um die Hand auf eine Kiste zu bewegen und drücke die **OK-Taste**, um sie auszuwählen. Wenn zwei Kisten ausgewählt sind, tauschen sie den Platz.

Lerninhalte: Buchstaben- und Zahlenreihenfolgen

☆ **Einfach:** Buchstabenreihenfolgen von A-Z

☆☆ **Schwer:** Zahlen von 1-50 in auf- und absteigender Reihenfolge

Steuerung

Stift/Joystick	Hand bewegen
OK-Taste	Kiste auswählen

Bilder Trio

Spielverlauf



Auf einer Tafel sind 9 Felder abgebildet. Noddy zieht aus einer Kiste Karten mit Bildern und sagt was abgebildet ist. Whizz bringt ihm das englische Wort bei. Wenn die Karte zu einem der 9 Felder auf der Tafel passt, kannst Du die Hand auf das Feld bewegen und die **OK-Taste** drücken, um es auszuwählen. Das Feld wird markiert. Wenn Du drei Felder in einer Reihe hast, hast Du gewonnen. Passt die Karte nicht, kannst Du die Kiste auswählen und Noddy zieht eine neue Karte.

Lerninhalte: Formen, Englisch

★ **Einfach:** Noddys Karten passen immer

★★ **Schwer:** Noddys Karten passen manchmal nicht

Steuerung

(◄)	Hand nach links bewegen
(►)	Hand nach rechts bewegen
(▼)	Hand nach unten bewegen
(▲)	Hand nach oben bewegen
OK-Taste	Karte auswählen/aussortieren

Postillion

Spielverlauf

Die Kobolde haben die Aufschriften von den Paketen gekratzt. Jetzt weiß Noddy nicht wer welches Paket bekommen soll.

Benutze den Stift oder die farbigen Tasten, um die Aufschrift auszuwählen, die in die Reihe passt.

Wenn Du eine Aufschrift ausgewählt hast, musst Du Noddy helfen sie zu schreiben. Drücke die **OK-Taste** des Stiftes oder des Joysticks und fahre mit dem Stift die Linie nach.

Lerninhalte: Logik, Schreiben

★ **Einfach:** Zahlen von 0-9

★★ **Schwer:** Einfache Fromen



Steuerung

Stift/Joystick	Hand bewegen
Farbige Tasten	Antwort auswählen
OK-Taste	Antwort auswählen/Schreiben beginnen

SING MIT

Spielverlauf

In diesem Spielmodus kannst Du vier Lieder singen. Wenn Du mitsingst, tanzt Noddy fröhlich umher und mit den farbigen Tasten kannst Du seine Tanzbewegungen ändern.

Steuerung

Wenn Du eine **V.Smile® Lern- und Tanzmatte** hast, kannst Du in diesem Spielmodus ein ganz besonderes Spiel erleben. Im Auswahlbildschirm kannst Du auswählen, ob Du mit dem Joystick oder der Lern- und Tanzmatte steuern möchtest. Wählst Du die Lern- und Tanzmatte mit dem Joystick aus, musst Du anschließend die Matte in die Joystick-Buchse von Spieler 1 stecken und dann weiterspielen. Jetzt kannst Du beim Singen zwei Bonusspiele erleben.



Bunter Pilz-Dreher

Vom Boden steigen Pilze zum Himmel auf. Sie sind rot, gelb, blau und grün, genau wie die farbigen Tasten auf der Lern- und Tanzmatte. Du musst auf die richtige Farbe und auf die richtige Richtungs-Taste treten, wenn ein Pilz in der Umrahmung ist, um ihn einzusammeln. Jeder gesammelte Pilz gibt einen Punkt.

Ballon-Vergnügen

Noddy bläst mit seiner Pumpe alle Ballons auf. Damit sie nicht platzen, musst Du auf die Taste der Lern- und Tanzmatte treten, die im gleichen Bereich ist wie der Ballon auf der Tafel. Im Bild rechts zum Beispiel auf die 7. Wenn Du es richtig machst, bekommt der Ballon eine Schnur und steigt zum Himmel auf. Versuche soviele Ballons wie möglich vor dem Platzen zu bewahren.

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

EMPFEHLUNG

Wir von **VTech**® empfehlen den Eltern, die Kinder gerade in der Einführungsphase nicht mit der **V.Smile® Lernkonsole/Pocket®** alleine spielen zu lassen. Bitte beachten Sie, dass eine längere Konzentration und eine kurze Entfernung zum Bildschirm des Fernsehgeräts zu Übermüdung führen kann.

Wir empfehlen daher, während des Spiels einen möglichst großen Abstand zum Fernsehgerät zu wählen und eine Pause von jeweils 15 Minuten nach jeder Stunde, die Ihr Kind gespielt hat, einzuplanen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile® Lernkonsole/Pocket®** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspiel-Kassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile® Lernkonsole/Pocket®** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile® Lernkonsole/Pocket®** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile® Lernkonsole/Pocket®** (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech**® sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen – unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ

Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer gemäß ElektroG bzw. der EU-Richtline RoHS nicht über den normalen Hausabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

SERVICEADRESSE FÜR ANFRAGEN UND HINWEISE IN DEUTSCHLAND:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- **Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer**
- **Beschreibung des Problems**
- **Kaufdatum**

Garantie- und Reklamationsfälle / Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse für Anfragen und Hinweise.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres **VTech®** Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________

PLZ: ______________ Ort: ______________

Telefon: ______________________________

______________ ______________

Kaufdatum Stempel des Händlers

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei Problemen oder Fragen wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: **info@vtech.de**

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,14€/Min.)



